[21:25] == Enola [~5bf665dc@0x36ce9e75--976416832X.lyrmin.ru] has joined #urq

[21:50] == Ajenta [~Ajenta@178.22.198.1431] has joined #urq

[21:50] == mode/#urq [+v Ajenta] by Mystery

[21:50] <+Ajenta> чё-то вас даже больше, чем утром

[21:51] <@Евг> это потому что я проснулся

[21:54] <+Ajenta> так ты давно проснулся

[21:55] <@Евг> Итак, я добавила на карту большой дуб (ц)

[21:55] <@Евг> гениальный дневник разработчика ж)

[21:55] <+Ajenta> о!

[21:55] <+Ajenta> точняк, надо тоже добавить

[21:56] <+Ajenta> три дуба

[21:56] <+Ajenta> хмм

[21:56] <+Ajenta> или одну секвойю

[22:05] == LeGrey [~LeGrey@riding.the.wild.wind.to.forestnet.org] has quit [Read error: Input/output error]

[22:08] <Enola> о Ajenta. сейчас про рпг можно поговорить)

[22:12] <Enola> точно, у меня же тоже дубы везде добавлены)

[22:14] <@Евг> хм

[22:14] <@Евг> дубы всегда, дубы везде

[22:17] <Enola> ...до дней последних донца, Дубы - и никаких гвоздей! Вот лозунг мой - и солнца! (Маяковский:)

[22:17] <@Евг> ж)

[22:21] <+Ajenta> точно!

[22:21] <+Ajenta> я чёт сегодня хочу масштабных рпг с открытым миром

[22:22] <+Ajenta> и никак не пойму с чего начать, то ли с дарк фэнтези, то ли с амалура, то ли с картинками сделать, то ли без и чтобы всего пять или шесть областей

[22:22] <+Ajenta> хммм

[22:22] <Enola> сначала напишу, что по моему мнению должно быть в рпг. потом про мирные рпг

[22:22] <+Ajenta> ок

[22:23] <@Евг> начни с дуба

[22:24] <+Ajenta> :)

[22:28] <Enola> ДУБ 1. развитие прокачка талантов, навыков, умений, статов и т.д. героя 2.хороший сюжет (можно даже линейный) 3. отыгрыш роли 4. интересные нешаблонные нпс + диалоги 5. интересные квесты (при этом дополнительные квесты желательно нелинейные) 6. богатый изменчивый игровой мир 7. изменчивость инвентаря одежды внешнего вида (класса, специализации, гильдии и т.д) героя (желательно в процессе самой игры). 8. коллекционирование и пасхалки

[22:29] <Enola> как видно из перечня оружие и битвы совсем не обязательны

[22:29] <@Евг> а я бы и прокачку талантов вычеркнул :)

[22:30] <Enola> тогда это не рпг, а квест или экшен будет

[22:30] <@Евг> это все только время отбирает

[22:30] <+Ajenta> после 7 стёрлось

[22:30] <Enola> изменчивость инвентаря одежды внешнего вида (класса, специализации, гильдии и т.д) героя (желательно в процессе самой игры). 8. коллекционирование и пасхалки

[22:30] <@Евг> не знаю, по моему в рпг главное отыгрыш

[22:30] <@Евг> а все остальное можно вычеркивать :)

[22:31] <+Ajenta> а зачем тогда прокачка и таланты?

[22:31] <+Ajenta> на что они влияют?

[22:31] <Enola> отыгрыш без всего остального не получится

[22:31] <@Евг> и есть же рпг где не меняются параметры

[22:31] <Enola> например

[22:31] <@Евг> ну я не специалист в рпг :)

[22:31] <@Евг> я не знаю ничего кроме фалаута 1 и 2 :)

[22:32] <true-grue> Меня тоже раздражают эти параметры.

[22:32] <true-grue> Люди сами себя загнали в рамки.

[22:32] <@Евг> да

[22:33] <Enola> ну не обязательно их как параметры оформлять. можно как способности, умения, заклинания как вариант.

[22:34] <true-grue> А вот если я сделаю параметр в виде float-значения, то что -- rpg не получится? Виртуальный кубик превратится в шарик? :)

[22:35] <+Ajenta> какой кубик?

[22:35] <+Ajenta> у меня нет кубиков

[22:35] <true-grue> Но арифметика разве не "кубиковая"? :)

[22:35] <Enola> в книгах-играх что ли?

[22:36] <+Ajenta> откуда она кубиковая-то?

[22:36] <+Ajenta> дэнд начитался?

[22:36] <+Ajenta> не у всех же такая система

[22:37] <true-grue> Ну условности-то пошли от настольных игр.

[22:37] <+Ajenta> ничё не знаю

[22:37] <+Ajenta> у меня ибо прокачал, либо не прокачал

[22:37] <+Ajenta> чисто на сравнениях всё

[22:37] <+Ajenta> всё прямо

[22:37] <+Ajenta> никакхих условносте

[22:38] <Enola> суть в том что (с прокачкой или без; так же можно вычеркнуть из списка некоторые спорные пункты), можно сделать мирную интересную рпг

[22:39] <+Ajenta> например

[22:40] <+Ajenta> давай какой-нито сюжет мирной рпг

[22:40] <Enola> пара идей: про творческих людей (художники, писатели, музыканты и т.д.)

[22:40] <Enola> пока заготовки идей

[22:40] <Enola> сюжет надо продумать

[22:40] <+Ajenta> навскидку

[22:40] <true-grue> В японских симуляторах свиданий есть прокачка и всякая статистика %)

[22:41] <Enola> ну если это не голимая вн то элементы рпг в них присутствуют

[22:41] <true-grue> Про музыкантов -- пусть надо собрать муз. группу. Типичный RPG-момент :)

[22:42] <Enola> стать великим писателем/художником

[22:43] <Enola> можно наподобие зельеварения и школы магов организовать (гарри поттер:)

[22:43] <+Ajenta> с магией и без драк? :)))

[22:43] <true-grue> Собственно, вот <http://scoutshonour.com/digital/>

[22:44] <Enola> магия и мирная бывает)

[22:47] <@Евг> надо сделать рпг про големов

[22:47] <Enola> можно про тех же фей придумать) или например строительство вавилонской башни, китайской стены, кремля (нужное подчеркнуть), про интриги в политике современной

[22:47] <@Евг> которые работают на заводе

[22:48] <@Евг> и продать эту игру инстеду

[22:48] <true-grue> Евг, И в этой игре големов можно будет программировать!

[22:49] <@Евг> думаю да

[22:49] <true-grue> В духе станка Жаккарда.

[22:49] <@Евг> у них же есть глиняные таблички на которых написано как они должны себя вести :)

[22:49] <@Евг> можно будет из заменять :)

[22:49] <true-grue> Главный герой -- механик в стране магии. Не владеет последней, но обладает находчивостью и знаниями :)

[22:50] <@Евг> и главное у него есть писало :)

[22:50] <@Евг> чтобы делать эти засечки на глиняных табличках

[22:50] <true-grue> Но команды на табличках должны быть примитивными.

[22:50] <+Ajenta> нет

[22:50] <Enola> для засечек - засекало)

[22:50] <true-grue> Чтобы из них пришлось составлять программы.

[22:50] <+Ajenta> ну а всё-таки

[22:51] <+Ajenta> вот накидайте мне квест

[22:51] <+Ajenta> где нужны были бы статы и параметры

[22:51] <+Ajenta> но не надо было ни с кем драться

[22:51] <Enola> сварить зелье

[22:51] <+Ajenta> и зачем тут статы и параметры?

[22:51] <true-grue> Ajenta, Guest for Glory -- самый известный в истории игр RPG-квест (сериал).

[22:51] <@Евг> я тебе предлагаю оставить эту затею и сосредоточиться на том как ты будешь снимать видео про победителя локи )

[22:51] <true-grue> Но драться там можно было :)

[22:51] <+Ajenta> Грю, я в курсе

[22:52] <+Ajenta> вот именно

[22:52] <Enola> собрать ингридиенты навык кулинарии - 5, навык смешивания - 6 и т.д.

[22:52] <+Ajenta> там ещё нет победителя

[22:52] <+Ajenta> даже игры ни одной ещё нет

[22:52] <+Ajenta> и что? ты без этих навыков зелье не сделаешь?

[22:52] <@Евг> параметры при зельеварении очень важны

[22:53] <@Евг> там же есть густота, температура

[22:53] <+Ajenta> это не те параметры :)

[22:53] <@Евг> количество мышиных какашек в фунтах :)

[22:53] <+Ajenta> они у зелья, а не у гг

[22:53] <@Евг> может у меня зелье и есть гг

[22:53] <+Ajenta> :))))

[22:53] <@Евг> и ты вообще не говорила что они должны быть у гг

[22:53] <+Ajenta> это подрзумевалось

[22:53] <@Евг> я впервые слышу про такое

[22:54] <@Евг> я человек простой, многого не понимаю

[22:54] <@Евг> мне бы грабли

[22:54] <+Ajenta> :)

[22:54] <@Евг> вот я бы вам показал

[22:54] <+Ajenta> сделай сам

[22:54] <+Ajenta> и покажи

[22:54] <@Евг> как правильно грабить

[22:54] <+Ajenta> :)

[22:54] <+Ajenta> грабастать

[22:55] <Enola> или про писателя: фантазия, грамотность, стиль, оригинальность и т.д. и на основе этих параметров и навыков получается конечное произведение

[22:55] <+Ajenta> ну допустим более практично

[22:55] <+Ajenta> давайте представим что ве лонгест джорней это рпг

[22:55] <+Ajenta> куда там можно статы напихать было бы?

[22:55] <Enola> это не рпг

[22:55] <+Ajenta> а сделать из не рпГ7

[22:55] <Enola> нельзя напихать статы в нерпг и получить рпг

[22:56] <+Ajenta> почему это

[22:56] <+Ajenta> ив чём собственно отыгрыш роли заключается тогда

[22:56] <Enola> потому стратегия это не рпг, а статов там завались

[22:56] <@Евг> про писателя это у вас симулятор получится :)

[22:56] <true-grue> Самый простой способ добавить RPG в квест -- добавить показатели здоровья, сытости и тп. С одной целью, чтобы игрок имел возможность умереть :)

[22:57] <+Ajenta> вот да

[22:57] <@Евг> )

[22:57] <@Евг> да, прекрасная идея, теперь я вспомнил почему я не люблю параметры

[22:57] <+Ajenta> но у нас же мирная рпг

[22:57] <+Ajenta> мы роль отыгрываем

[22:57] <@Евг> поэтому умирать мы будем мирно

[22:57] <+Ajenta> вот только как и кого непонятно

[22:58] <+Ajenta> нет, умирать мы вообще не будем

[22:58] <Enola> отличие симулятора от рпг?

[22:58] <@Евг> мы бессмертны!

[22:58] <+Ajenta> отличие не надо, лучше скажи как мы будем роль отыгрывать

[22:58] <+Ajenta> ы не бессмертны, просто смертность в мире маленькая

[22:58] <@Евг> ж)

[22:58] <+Ajenta> и мы под неё не попадаем по возрасту

[22:59] <+Ajenta> и по здоровью

[22:59] <+Ajenta> максимум заболеть можем

[22:59] <+Ajenta> или как плохая альтернатива, нас будут все гнобить

[22:59] <@Евг> вот сделай про доктора айболита рпг

[22:59] <Enola> и что не сможешь роль мирного человека отыграть?

[22:59] <@Евг> пусть ездит на тянитолкае лечит обезьян

[22:59] <@Евг> и бегает от бармалея

[23:00] <Enola> да хотя б

[23:00] <+Ajenta> ну ты говоришь что тгл это квест

[23:00] <@Евг> главное чтобы ласточка не замерзла

[23:00] <@Евг> а то дорогу в африку не найти

[23:00] <Enola> параметров добавить

[23:00] <+Ajenta> а чем то, что мы обсуждаем от квеста будет отличаться?

[23:00] <+Ajenta> и почему там нет отыгрыша, а в нашей рпг типа будет

[23:00] <+Ajenta> за счёт чего?

[23:00] <+Ajenta> в чём разница?

[23:00] <Enola> ты не  умираешь, умирают животные (- к карме), а ты их спасаешь)

[23:01] <true-grue> Все будут гнобить -- а вот это многообещающая идея.

[23:01] <+Ajenta> ну так

[23:01] <Enola> где нет отыгрыша?

[23:01] <@Евг> хм, почему никто не написал рпг про айболита

[23:01] <@Евг> там такие персонажи хорошие

[23:01] <+Ajenta> не хватило скилов портрет нарисовать нормальны - получай в морду от заказчика :)

[23:01] <+Ajenta> вмето денег

[23:01] <true-grue> Сморите. Умереть нельзя. Но нужно подняться по соц. лестнице в закрытом коллективе. Кучу параметров можно придумать.

[23:01] <@Евг> одна сестра варвара какой монстр была :)

[23:01] <+Ajenta> ну ты говоришь что ве лонгест джорней нет отыгрыша

[23:02] <Enola> или в политики играешь за депутата (только не в россии)

[23:02] <true-grue> Можно сделать RPG-игру про забитого школьника.

[23:02] <Enola> только не ояши

[23:02] <true-grue> Тогда про офисного работника>

[23:03] <@Евг> чтобы про политиков написать надо понимать что они вообще делают эти политики :)

[23:03] <@Евг> я не понимаю

[23:03] <+Ajenta> короче мне так никто и не ответил

[23:03] <+Ajenta> в чём заключается отыгрыш роли

[23:03] <Enola> я не говорила. я сказала это не рпг. оно по другим пунктам не проходит

[23:04] <+Ajenta> я так разумею, что отыгрыш - это когда ты мог бы нахамить, но ты говоришь вежливо, потому что отыгрываешь вежливого человека

[23:04] <true-grue> Это уже от самого игрока зависит. От его воображения, веры в происходящее.

[23:04] <Enola> отождествление хотя бы частичное игрока с его персонажем, ролью в игровом мире

[23:04] <+Ajenta> в обычной рг это значит что ты отыгрываешь мага

[23:04] <+Ajenta> потому что стал магом и качаешь мага

[23:04] <+Ajenta> и квесты выполняешь как маг

[23:05] <+Ajenta> класс выбрал в начале опять же

[23:05] <true-grue> Отыгрыш -- сродни с работой актера. А юзер-обыватель не хочет работать. Даже актером. Он хочет, чтобы его развлекали :)

[23:05] <+Ajenta> но у нас нет драк

[23:05] <+Ajenta> тогда зачем классы, тогда как отыгрывать роль?

[23:05] <Enola> классы: художник, писатель, скульптор, композитор, актер и т.д.

[23:05] <+Ajenta> убьёшься :)

[23:05] <+Ajenta> за всех писать это всё

[23:06] <true-grue> В какой-нибудь MMORPG я бы на месте администрации за хорошее исполнение роли приплачивал.

[23:06] <@Евг> вот и я говорю - классы не нужны, ну максимум достаточно двух церковно-приходской

[23:06] <Enola> как вариант

[23:06] <+Ajenta> :))))

[23:06] <Enola> бесклассовое общество. коммунизьм

[23:06] <+Ajenta> мморпг - это фэйк

[23:06] <Enola> далекое будущее

[23:07] <+Ajenta> мморпг это либо синглы в одном пространстве либо пвп, либо вместе на штурм крепости

[23:07] <true-grue> И что нужно сделать, чтобы стать хорошим композитором? Что прокачивать? :)

[23:07] <Enola> пролетарий один класс для всех

[23:07] <+Ajenta> а играть кого-то никто не будет и не сможет

[23:07] <@Евг> качать музу на руках :)

[23:07] <+Ajenta> короче ясно, что ничего не ясно

[23:08] <Enola> я не музыкант, но полагаю: фантазию, знание музыкальной композиции (нотной грамоты для начала)

[23:08] <true-grue> Enola, В виде миниигр? :)

[23:08] <+Ajenta> а если взять обычную рпг, но можно как-то убрать из неё драки?

[23:08] <true-grue> "Поймай ноту"

[23:08] <Enola> или мини квестов

[23:09] <+Ajenta> и оставить как-то её без драк

[23:09] <Enola> можно

[23:09] <+Ajenta> как?

[23:09] <@Евг> просто убери их и все

[23:09] <Enola> из скайрима драки убрать, дофига занятий останется

[23:09] <Enola> может не так интересно будет

[23:09] <+Ajenta> каких?

[23:09] <true-grue> Игра про проклятого героя. Боги наказали его: дали ему чудовищную силу, но если применить ее против хотя бы одного человека -- наш герой умрет.

[23:09] <+Ajenta> воровство? :)

[23:10] <Enola> строительство

[23:10] <+Ajenta> ээээм

[23:10] <+Ajenta> там есть строительство?

[23:10] <+Ajenta> чёт не вдела

[23:10] <Enola> ты дом свой не строила?

[23:10] <@Евг> ыы

[23:10] <+Ajenta> неа

[23:10] <+Ajenta> откуда бы

[23:10] <+Ajenta> я только попкупала его

[23:10] <+Ajenta> это у тебя моды что ли какие?

[23:10] <+Ajenta> или патчи

[23:10] <@Евг> сейчас аджента пойдет переигрывать

[23:10] <+Ajenta> не пойду

[23:10] <true-grue> Morrowind.

[23:10] <+Ajenta> там скучно

[23:10] <+Ajenta> и Анкано убивают

[23:10] <+Ajenta> и не дают его спасти

[23:11] <+Ajenta> и зафрендить

[23:11] <true-grue> Самая-самая игра, где дело не в драках.

[23:11] <+Ajenta> короче плохая игра

[23:11] <+Ajenta> нет никакого выбора

[23:11] <true-grue> Где действительно интересно путешествовать и изучать мир.

[23:11] <+Ajenta> а ради чего?

[23:11] <+Ajenta> чисто ради изучния мира?

[23:11] <Enola> дополнение Hearthfire

[23:11] <+Ajenta> или ради собирательства чего-то

[23:11] <+Ajenta> вот вот, дополнение

[23:12] <Enola> есть гильдиии и профессии

[23:12] <+Ajenta> там большинство квестов - пойди убей - добудь книгу

[23:12] <true-grue> А там есть большой многогранный сюжет. И можно в какой-нибудь захолустной деревушке обнаружить древнюю книгу с частью истории, легендами разными. Или -- записки безумного мага :)

[23:12] <+Ajenta> пойди убей - найди рог, маску, кусок меча и так далее

[23:13] <Enola> суть в том что занятия остануться, пусть и не так интересно, но она просто изначально заточена под бои и сражения

[23:13] <Enola> \*останутся

[23:13] <true-grue> Morrowind -- единственная игра, где я почувствовал, что попал в книжный фэнтези-мир.

[23:14] <+Ajenta> а в сакред первый не играл?

[23:14] <Enola> или сделать игру такую, где персонаж физически навредить никому не может

[23:14] <true-grue> Не знаю, как создателям это удалось, но созданный ими мир -- ожил. А вот в разных Oblivion и Skyrim -- не ожил.

[23:14] <true-grue> Ajenta, Нет, не играл.

[23:15] <+Ajenta> я там тое попала в фэнтези мир сразу 6)

[23:15] <+Ajenta> а морровинд таки был слишком шаблонным

[23:15] <Enola> лучше fable ничего не видела

[23:15] <+Ajenta> да, тоже хорошо

[23:15] <+Ajenta> вот

[23:15] <+Ajenta> убери и з фэйбла драки

[23:15] <+Ajenta> и что останется?

[23:15] <+Ajenta> не, не так

[23:15] <+Ajenta> давай подругому

[23:15] <+Ajenta> если нет драк

[23:15] <+Ajenta> то надо чем-то наполнять

[23:15] <+Ajenta> какими-то пазлами, так?

[23:15] <+Ajenta> менять гемпелей надо как-то

[23:16] <Enola> да

[23:16] <Enola> помимо паззлов можно много разного придумать

[23:16] <+Ajenta> накидай

[23:17] <+Ajenta> навскидку

[23:17] <Enola> для текстовой рпг?

[23:17] <+Ajenta> да

[23:18] <true-grue> А в жизни что можно придумать? Ну, чтобы было интересно? %)

[23:19] <+Ajenta> то что есть в жизни будет не интересно в игре

[23:19] <@Евг> так я понял, нужно сделать игру по художников, поэтов и музыкантов с драками

[23:19] <@Евг> пусть они все передерутся

[23:19] <true-grue> Ajenta, Почему же? Вопрос в концентрации событий и прочего.

[23:20] <+Ajenta> в реале интересно ммотреть кино

[23:20] <+Ajenta> в игре ты не будешь этого делать

[23:20] <true-grue> А как же видеоролики в играх?

[23:21] <+Ajenta> катсцены не считаются

[23:21] <+Ajenta> полноценные книги туда ведь тоже не запихивают

[23:21] <true-grue> Ну это уже мета-мета... уровень.

[23:21] <true-grue> Ведь еще можно сказать, что в "реале" интересно играть в комп. игру :)

[23:21] <+Ajenta> угу

[23:21] <Enola> вступление к Преступлениям против мимезиса [http://ifwiki.ru/Преступления\_против\_мимезиса](http://ifwiki.ru/%D0%9F%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%82%D1%83%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%B2_%D0%BC%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D1%81%D0%B0)

[23:22] <Enola> есть три вида испытаний для игрока

[23:22] <Enola> случай, головоломки и проверка координации(на скорость точность)

[23:23] <@Евг> :))

[23:23] <@Евг> проверка координации

[23:23] <Enola> по сути все интерактивные элементы сводимы к этим трём

[23:23] <Enola> не очень удачный перевод на английском лучше звучит

[23:24] <true-grue> Игры на реакцию и глазомер!

[23:24] <true-grue> "Проверка субординации"...

[23:24] <Enola> там независимо от игр употребляется

[23:24] <Enola> Chance and hand-eye coordination are impossible to integrate into the reader’s experience of linear fiction, of course

[23:25] <Enola> например

[23:25] <true-grue> Ну почему, можно читать игру в трясущемся трамвае, параллельно отслеживая, чтобы у тебя не украли кошелек.

[23:25] <+Ajenta> нет, ну если это не информ

[23:26] <+Ajenta> то есть парсер

[23:26] <+Ajenta> то почему нет

[23:26] <+Ajenta> у нас могут быть визуальные элементы на это дело

[23:26] <Enola> все остальное зависит от сеттинга игры

[23:26] <Enola> и испытания соответствующие

[23:26] <+Ajenta> я вообще сейчас про смысл

[23:26] <+Ajenta> а не про метафизику

[23:26] <+Ajenta> ладно

[23:26] <+Ajenta> чёт начинаю терять мсль и смысл

[23:27] <+Ajenta> пойду в зомби против растений погамаю и твинсена досмотрю

[23:27] <Enola> без сеттинга паззлы не придумаются

[23:28] <+Ajenta> скайрим

[23:28] <true-grue> Паззлы это пережиток!

[23:30] <Enola> там ремесел дофига. усложнить процесс добавить параметры

[23:31] <Enola> паззлы как слово -  пережиток, или как явление?

[23:32] <Enola> приручение и воспитание дракона(или любого другого домашнего животного, которое поможет тебе в продвижении по сюжету)

[23:32] <true-grue> Enola, Как явление. Раньше оно было оправдано, ведь компьютеры имели мало памяти и прочих ресурсов. Ирока приходилось держать "на привязи" различных головоломок, чтобы не прошел все слишком быстро.

[23:33] <Enola> просто неудачный термин. мини-квест или головоломка подойдет?

[23:33] <Enola> без привязи разумеется

[23:33] <Enola> открытый мир

[23:34] <Enola> опять стоит подразделять сюжетные задания и побочные

[23:36] <Enola> короче, адженту мы перегрузили)

[23:36] <true-grue> Enola, Мне кажется, более важный момент -- нахождение баланса между пассивным и активным состояними для игрока. Оба состояния важны. Для пассивного варианта характерно восприятие сюжета. Для активного -- свобода действий (такая, которой нет в реальной ж

[23:36] <true-grue> изни), исследований-блужданий.

[23:39] <true-grue> Вместо изолированных, искусственных головоломок используется так самая симуляция. Игрок постепенно узнает законы игрового мира, учится их использовать и тд.

[23:39] <Enola> по сути почти любая игра предполагает активное состояние игрока(за счет интерактивности) в отличии от фильмов или книг. имеет значение степень линейности основного сюжета и дополнительных квестов. чем она выше, тем выше активность игрока в плане влияния на мир

[23:39] <Enola> наоборот

[23:40] <Enola> \*нелинейности

[23:40] <true-grue> Нужно понимать игрока, его психологию. Игроки -- не творцы, они потребители. Поэтому они не могут постоянно находится в активном состоянии. Их нужно развлекать, вознаграждать. Нужно им подыгрывать :)

[23:41] <true-grue> Уже были в истории попытки, когда создатели игр сами заигрывались в интерактивность.

[23:42] <Enola> предполагаю, что наблюдение за результатами своих действий и изменением мира для игрока будет одной из наград(ну и можно плюшку какую-нибудь добавить)

[23:43] <true-grue> Конечно. Тут просто известное наблюдение сказывается. Поместите игрока-неудачника в чрезвычайно реалистичный фэнтезийный мир, так они и в нем успеха не добьется. В силу реализма законов последнего!

[23:43] <true-grue> И в результате потребует деньги назад :)

[23:43] <Enola> может ли шутер быть излишне интерактивным например?

[23:43] <Enola> там только кат сцены двигают сюжет

[23:44] <true-grue> Конечно.

[23:44] <true-grue> Представим шутер, где стрельба требует реальных навыков, разнообразных нюансов.

[23:44] <true-grue> Большинство шутеров условны.

[23:45] <true-grue> И сюжет в шутерах двигается практически независимо от наших действий. Точнее там бинарная система -- прошел уровень, показали еще кусочек сюжета :)

[23:46] <Enola> почти линейны для большинства

[23:46] <Enola> \*линейный

[23:47] <true-grue> Ага. Просто красиво играть, как и красиво жить -- не каждому дано.

[23:47] <Enola> в рпг и особенно текстовых рпг нужна большая нелинейность/интерактивность

[23:48] <true-grue> Но большинсту будет обидно сознавать, что они и в играх -- посредствености. Поэтому ради них сочиняются готовые сюжетные части. И все эти "батуты" и "страховочные ремни" создаются :)

[23:48] <Enola> а вообще например, майнкрафт в чем награда для игрока как для потребителя?

[23:49] <true-grue> Так ведь это игра-песочница. А в песочнице интересно что-то лепить своими руками -- в этом процессе и состоит радость :)

[23:51] <true-grue> И тут играет роль тоже условность. Примитивные блоки порождают наивно-примитивные конструкции. На что-то серьезное игрок не замахнется, и оттого не разочаруется сильно, если "блин вышел комом" :)

[23:54] <Enola> рпг с открытым миром приближается по своему состоянию к песочнице. соблюсти баланс игры между дружелюбностью к игроку и действительно сложным интерактивным процессом

[23:55] <Enola> иными словами, игроки играют в игры, чтобы не ощущать себя посредственностью, а чувствовать свою значимость и силу в игровом мире.

[23:56] <true-grue> Ага.

[23:56] <Enola> вопрос как обеспечить это для всех игроков игры

[23:56] <Enola> настройка уровня сложности решает эту проблему частично

[23:59] <true-grue> В простейшем случае можно просто убрать все потенциально проблемные моменты для игрока. Дать ему несколько вариантов выбора, каждый из которых приведет к чему-то интересному а в сумме расскажет цельную героическую историю о великих похождениях ге

[23:59] <true-grue> ймера :)

[23:59] <true-grue> Кажется, в играх от Telltale проиграть толком нельзя?

[00:00] <Enola> можно умереть

[00:00] <Enola> вообще интересно. игра где каждый выбор не ведёт к проигрышу, а к новому ветвлению сюжета. только для разработчика - комбинаторный взрыв

[00:00] <true-grue> Я на эту тему давно писал.

[00:02] <true-grue> Нужно вводить рассказчика. На роль которого идеально подходит компьютер. Вместо набора сюжетов у нас будет конструктор сюжетных вариаций. Рассказчик следит за действиями игрока и включает тот или иной вариант развития событий. Идея в том, что, как б

[00:02] <true-grue> ы себя игрок не повел, он проживет интересную и насыщенную игровую жизнь :)

[00:04] <Enola> истоки систем интерактивного повествования?

[00:04] <true-grue> Ага.

[00:07] <Enola> если для парсерных игр то это весьма близко к созданию полуискусственного интеллекта) если в менюшных, то можно заранее ограничить список возможных действий игрока

[00:07] <true-grue> Вариант с AI выглядит реалистичнее прописывания всех возможных вариантов вручную :)

[00:07] <true-grue> Но да, это только концепция.

[00:08] <true-grue> Единственное, тут не нужны какие-то страшные нейросети или еще что-то в этом духе для реализации.

[00:08] <Enola> или например случайная генерация сюжета по ходу повествования

[00:09] <true-grue> Нужно смоделировать писательский творческий процесс. Пусть грубо, но попытаться какие-то моменты формализовать.

[00:09] <Enola> кто б это реализовал? даже для небольшой модели нужно убить времени как на полноценную игру

[00:09] <true-grue> Я все думаю попробовать свои силы :)

[00:10] <Enola> смоделировать писательский творческий процесс?

[00:11] <true-grue> Ну да, сделать генератор сюжетных вариаций. И добавить туда обратную связь по части действий со стороны игрока.

[00:14] <Enola> надо попробовать. я плохо представляю подобную модель в парсерах (кроме разве что диалога с кем-либо). а в менюшных, наверное, возможно, только прописывать возможные варианты долго.

[00:14] <true-grue> Да, я про парсеры даже не думал.

[00:14] <true-grue> Потому что это просто создаст доп. проблемы по части интерфейса.

[00:14] <true-grue> А тут бы саму концепцию обкатать :)

[00:16] <Enola> допустим симулятор писателя

[00:18] <+Ajenta> я да, я чёт грузанулась

[00:18] <Enola> в зависимости от действий игрока в игровом мире появляется соответствующая сюжетная вариация романа, который он создаёт.

[00:18] <+Ajenta> пыталась придумать варианты геймплейные при этом

[00:18] <+Ajenta> без драк и все дела

[00:19] <+Ajenta> маловато набралось

[00:19] <Enola> по сути врагами могут быть не люди

[00:19] <+Ajenta> но да, надо по сеттингу посмотреть

[00:19] <Enola> а силы природы или боги

[00:19] <+Ajenta> по сути драка - этот тот же пазл

[00:20] <+Ajenta> просто он хорошо идёт на эмоци, потому что есть как бы вариант выигрыша

[00:20] <+Ajenta> явный

[00:20] <Enola> надо набросать несколько вариантов сеттинга. потом сюжеты и соответствующие головоломки

[00:20] <Enola> спортивные соревнования

[00:20] <Enola> отношения

[00:21] <+Ajenta> отношения да

[00:21] <+Ajenta> делане чего угодно, картины, песни, зелья, дом, список продолжить

[00:21] <+Ajenta> делание\*

[00:21] <Enola> любой элемент жизни что позволит направить стремление к насилию в мирное русло(выпустить пар)

[00:21] <Enola> или преобразовать уже существующие

[00:22] <Enola> улучшить предмет, помочь кому-либо

[00:22] <+Ajenta> зачем может быть нужна одежда в таком варианте?

[00:22] <+Ajenta> кроме как в кого-то переодеться

[00:22] <Enola> изменение внешности раз

[00:23] <Enola> для квестов два

[00:23] == Евг [~brevno@109.110.16.1485] has quit [Ping timeout: 180 sec]

[00:23] <+Ajenta> это то же самое

[00:23] <+Ajenta> в обычных она нужна для защиты

[00:23] <+Ajenta> у неё есть как бы параметры

[00:23] <Enola> например пробраться куда-либо, чтобы что-то украсть

[00:23] <+Ajenta> вот у нас нет защиты

[00:23] <Enola> для красоты

[00:23] <+Ajenta> а ещё?

[00:24] <Enola> или перчатки скульптора +5 к мастерству лепки

[00:24] <+Ajenta> :))))

[00:24] <+Ajenta> угу

[00:24] <Enola> первое что пришло в голову

[00:24] <+Ajenta> пояс + 10 к толчению корня мандрагоры :)))

[00:25] <Enola> не так буквально, но можно добавить социальные параметры: крутизна, отношение персонажей, и т.д.

[00:26] <+Ajenta> можно, да

[00:26] <Enola> сейчас найду на ifrus была заметка на эту тему

[00:27] <Enola> во <http://forum.ifiction.ru/viewtopic.php?id=2189> про одежду немного в другом контексте

[00:29] <+Ajenta> не

[00:29] <+Ajenta> не надо мне блинова цитировать :)

[00:29] <+Ajenta> это ужас ужас

[00:29] <Enola> :)

[00:30] <Enola> про фей и ведьм просто

[00:30] <+Ajenta> с магией вообще всё просто

[00:30] <+Ajenta> вплоть до того, что заклы могут зависеть от надетой шляпы

[00:30] <Enola> если брать фэнтези

[00:30] <+Ajenta> набор

[00:30] <+Ajenta> или от посоха взятого

[00:31] <+Ajenta> а если у меня обычный чел, то тут уже непонятно в чём он будет совершенствоваться

[00:31] <Enola> если в мире без магии, то надо подумать, но тоже можно. сеттинг какой от него надо отталкиваться?

[00:32] <+Ajenta> ну опять же скайрим

[00:32] <+Ajenta> ну вот кем ты там если не вором

[00:32] <+Ajenta> в чём там совершенствоваться

[00:32] <Enola> у тебя обычный чел

[00:32] <+Ajenta> если ты не воин

[00:32] <+Ajenta> и не герой

[00:32] <Enola> там ремесел много

[00:32] <Enola> строительство охота собирание воровство

[00:32] <Enola> верховая езда

[00:33] <+Ajenta> надо подумать

[00:33] <Enola> только сюжет к этому прикрутить

[00:33] <+Ajenta> вот вот :)

[00:34] <Enola> то есть даже у обычного крестьянина должна быть глобальная цель

[00:34] <Enola> допустим досталась в наследство ферма от отца, он хочет ее развить разбогатеть и жениться на девушке

[00:35] <+Ajenta> угу, в принцессу влюбился :)

[00:35] <+Ajenta> и мечтает о ней

[00:35] <+Ajenta> ладно, это по любому надо подумать

[00:35] <Enola> а тут налоги феодалов, королевские стражники, неурожай, конкурент на любовном фронте и вообще война с соседним королевством начиноается

[00:35] <+Ajenta> чтобы ещё и в квест не скатиться

[00:36] <Enola> или симулятор

[00:36] <+Ajenta> а вот война подразумевает, что ты можешь взять меч

[00:36] <+Ajenta> :)

[00:36] <+Ajenta> и пойти воевать

[00:36] <Enola> нет

[00:36] <Enola> ты просто пешка и ничего не можешь сделать

[00:36] <+Ajenta> это обидно

[00:37] <Enola> а врагов много и они могут прийти и ограбить твою ферму

[00:37] <Enola> значит надо заручиться защитой местного феодала

[00:37] <Enola> уговорить подкупить обмануть

[00:38] <+Ajenta> опять обидно

[00:38] <+Ajenta> что нельзя морду набить просто :)

[00:38] <+Ajenta> я не стала бы играть в такую игру

[00:38] <Enola> если ты один а врагов армия, то логично что морду набить не сможешь

[00:39] <+Ajenta> тогда прятаться и партизанить

[00:39] <+Ajenta> :)

[00:39] <Enola> это как вариант можно без войны, но с налогами и соседяи конкурентами

[00:39] <+Ajenta> так да

[00:39] <+Ajenta> можно

[00:40] <Enola> если подумать то можно найти разумную причину по которой персонаж не сможет воевать и партизанить

[00:40] <+Ajenta> ну, если он художник :))))

[00:40] <+Ajenta> то не будет, конечно

[00:40] <Enola> основа сюжета есть

[00:42] <Enola> про творческих людей надо подумать. где то видела текстовую игру про художника во франции 19-20 века вроде и там есть параметры пишешь картины продаешь, участвуешь в выставках

[00:42] <+Ajenta> ну про художника совсем просто

[00:42] <+Ajenta> там можно учитьс рисовать всякое

[00:42] <+Ajenta> такая идея тоже есть у меня

[00:42] <Enola> то же самое музыкант, писатель

[00:42] <Enola> и т.д.

[00:42] <+Ajenta> ну с музыкантами хуже

[00:43] <+Ajenta> и с писателями

[00:43] <Enola> почему?

[00:43] <+Ajenta> у них не так много элементов

[00:43] <+Ajenta> тут всё-таки образы

[00:43] <+Ajenta> ну смотри

[00:43] <+Ajenta> мы учимся писать пейзажи допустим

[00:43] <+Ajenta> приезжаем к местному графу

[00:43] <+Ajenta> он заказывает нам картину

[00:43] <+Ajenta> мы расспрашиваем о его предпотениях

[00:43] <+Ajenta> и тут у нас вариантов дофига

[00:43] <+Ajenta> рисовать его замок

[00:43] <+Ajenta> пруд

[00:43] <+Ajenta> рощу

[00:43] <+Ajenta> при этом там животных каких рядом

[00:44] <+Ajenta> если прокачали и умеем

[00:44] <+Ajenta> или людей

[00:44] <+Ajenta> или там войну

[00:44] <+Ajenta> да что угодно что прокачали и научились рисовать

[00:44] <+Ajenta> максимально угодили - больше денег, больше известность - больше ачивка

[00:44] <+Ajenta> то есть там составить картину можно из дофига разных частей

[00:44] <+Ajenta> плюс краски сделать найти

[00:45] <+Ajenta> специальные там типа позолоты

[00:45] <+Ajenta> серебра и каких-то ещё цветов отдельных

[00:45] <+Ajenta> а у худодника и писателя не так интересно всё

[00:45] <+Ajenta> ну у барда ещё можно там типа тема песни, лиричность. комичность трагичность

[00:46] <+Ajenta> или застольная

[00:46] <Enola> про музыканта - занять первую строчку в хит-параде. в музыке полно стилей(рок и т.д.), инструментов (куча разных видов гитар и струн), групп (я уже не говорю о музыкальных нюансах) разные тексты песен

[00:46] <+Ajenta> ну и ещё что-то

[00:46] <+Ajenta> но с художником всё равно самое простое и понятное

[00:46] <+Ajenta> ну нструменты да

[00:46] <Enola> просто про художника тебе известно больше)

[00:46] <+Ajenta> но всё равно там достаточно ограничено, если не лезть в нюансы непонятные простому обывателю

[00:47] <Enola> да даже в общих чертах:

[00:47] <Enola> выбрать музыкальный стиль

[00:47] <Enola> собрать команду три-четыре разных человека

[00:48] <+Ajenta> там не надо учится типа писать на тему любви :)

[00:48] <+Ajenta> а тут надо учиться рисовать животных иенно что

[00:48] <Enola> выбрать инструмент навороты к нему

[00:48] <+Ajenta> разные вещи

[00:48] <+Ajenta> не

[00:48] <+Ajenta> ну не знаю

[00:48] <Enola> надо тексты песен

[00:48] <+Ajenta> может личное, но мне не интересно

[00:48] <Enola> у каждой песни ритмичность рифма тема сюжет

[00:49] <Enola> это всё как возможные варианты мирной рпг

[00:49] <+Ajenta> ну да да, ещё ямб и хорей туда пихни

[00:49] <+Ajenta> чтобы совсем взорвать мозг игрока :)))))

[00:49] <Enola> ну игроки же не  совсем дауны

[00:50] <+Ajenta> но и не профессора

[00:50] <Enola> в том же скайриме параметров завались

[00:50] <+Ajenta> в скайриме достаточно понятно всё

[00:50] <Enola> просто назвать вещи простыми понятными словами

[00:50] <+Ajenta> там нет специфики

[00:50] <Enola> и дать описание пояснение где необходимо

[00:51] <Enola> можно на тему магии подумать, спорта или политики. или старое доброе фэнтези

[00:54] <Enola> а вообще рпг про отношения) неважно в какой эпохе, с магией или без.

[00:57] <+Ajenta> дерзай :)

[00:57] <Enola> мне б на лок сначала дописать)

[01:28] <+Ajenta> лано, сноф

[01:28] == Ajenta [~Ajenta@178.22.198.1431] has quit [Quit: Ухожу я от вас (xchat 2.4.5 или старше)]